

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-260272

(P2003-260272A)

(43) 公開日 平成15年9月16日 (2003.9.16)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

キーワード(参考)

A 6 3 F 13/12

A 6 3 F 13/12

C 2 C 0 0 1

13/00

13/00

Z

13/10

13/10

P

G 0 6 F 17/60

1 4 6

G 0 6 F 17/60

1 4 6 Z

審査請求 有 請求項の数17 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号

特願2002-65063(P2002-65063)

(22) 出願日

平成14年3月11日 (2002.3.11)

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

(72) 発明者 中山 慎也

東京都港区芝四丁目1番23号 株式会社コ

ナミコンピュータエンタテインメントスタ

ジオ内

(74) 代理人 100110766

弁理士 佐川 慎悟

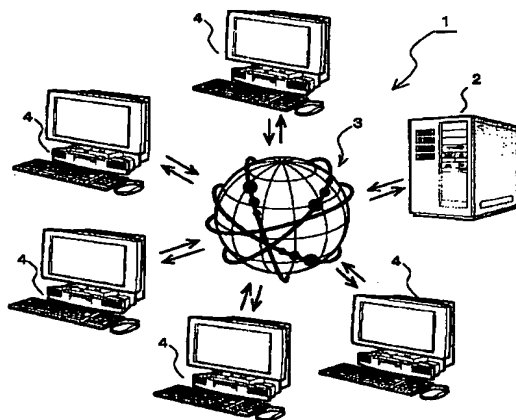
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 オンラインスポーツゲームシステムおよびプログラム

(57) 【要約】

【課題】 各ユーザの分身のごときオリジナル選手を操作することでゲームがパターン化されず、見知らぬ人とのコンビネーションプレイに興奮し、現実のスポーツの感覚により近くて個性溢れる試合を楽しむことができるオンラインスポーツゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ユーザゲーム装置4で1人のオリジナル選手を作成してローカルなオフラインの試合で修行を積ませて、オンライン上で開催される試合に必要な技術レベルおよび総合レベルを身につけさせ、所定レベルに達したオリジナル選手はゲームサーバ2が開催するオンライン上のチームの一選手としてポジションを獲得し、他のユーザが育成したオリジナル選手とともにチーム対戦型のスポーツゲームを実戦する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームサーバに通信ネットワークを介して複数のユーザゲーム装置を接続し、前記ゲームサーバによりオンライン上で開催されるチーム対戦型のスポーツゲームに対して、各ユーザが1人のオリジナル選手を参加させ、前記ユーザゲーム装置を介して前記オリジナル選手を操作することでチームプレイを行うオンラインスポーツゲームシステムであって、
 前記ユーザゲーム装置は、
 前記ユーザによって操作入力される操作入力手段と、
 前記オリジナル選手を作成する選手作成手段と、
 この選手作成手段により作成されたオリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに関する選手データを記憶する選手データ記憶手段と、
 オフライン上で実施される試合に参加可能な複数のオフラインチームを入団条件レベルに対応させて記憶するオフラインチーム記憶手段と、
 前記オフラインチームへの入団を受け付けるオフライン入団受付手段と、
 前記オフライン入団受付手段が入団希望信号を受信した場合、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団を希望するオフラインチームの入団条件レベルを比較するオフライン入団条件レベル比較手段と、
 このオフライン入団条件レベル比較手段による比較の結果、入団条件が合致した場合、前記オリジナル選手を当該オフラインチームに入団登録するオフラインチーム入団登録手段と、
 前記操作入力手段から入力される操作信号およびゲームサーバから取得するゲーム進行情報を処理するオフラインゲーム進行情報処理手段と、
 前記操作入力手段で操作される前記オリジナル選手のオフライン試合における貢献度をカウントするオフライン貢献度カウント手段と、
 前記オフライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオフライン貢献度換算手段と、
 前記ゲーム進行情報処理手段により処理された情報を画像処理して表示手段に表示する画像表示処理手段とを有しており、
 ゲームサーバは、
 通信ネットワークを介してオンライン上で実施される試合に参加可能なオンラインチームを、入団条件レベル、ポジション別の入団選手、およびポジション別空き情報に対応させて記憶するオンラインチーム記憶手段と、
 ゲームサーバに接続可能な認証IDを記憶する認証ID記憶手段と、
 認証IDの入力信号を受信した場合、前記認証IDと照合し接続可否を判別する認証ID照合判別手段と、
 入団を希望するオンラインチームを希望ポジションとともに受け付けるオンライン入団受付手段と、

前記オンライン入団受付手段が前記オリジナル選手の入団希望信号を受信した場合、前記オンラインチーム記憶手段から該当チームのポジション別空き情報を読み出して、希望ポジションの空き情報を照合するポジション照合手段と、
 前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルを比較するオンライン入団条件レベル比較手段と、
 前記ポジション照合手段による照合結果および前記オンライン入団条件レベル比較手段による比較の結果、所定の入団条件を満たした場合、前記オリジナル選手を当該オンラインチームの所定のポジションに対応させて入団登録し、前記オンラインチーム記憶手段に当該オリジナル選手の選手データを記憶させるオンラインチーム入団登録手段と、
 オンライン上の試合におけるオリジナル選手のゲーム進行情報を各ユーザゲーム装置から取得する選手ゲーム進行情報取得手段と、
 前記選手ゲーム進行情報取得手段により取得した全選手のゲーム進行情報に基づいてオンライン上の試合を判定処理する試合判定処理手段と、
 前記試合判定処理手段により処理された全選手のゲーム進行情報に基づく判定処理情報を各ユーザゲーム装置へ送信する判定処理情報送信手段と、
 前記ユーザゲーム装置を介して操作される前記オリジナル選手のオンライン試合における貢献度をカウントするオンライン貢献度カウント手段と、
 前記オンライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオンライン貢献度換算手段とを有していることを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項2】 請求項1に記載のオンラインスポーツゲームシステムにおいて、前記オンラインチーム入団登録手段は、オンライン入団レベル比較手段による比較の結果、前記オリジナル選手の総合レベルが、入団条件レベルに達していなくても、所定のレベル以上である場合には、控え選手として入団登録することを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項3】 請求項1または請求項2に記載のオンラインスポーツゲームシステムにおいて、前記ゲームサーバは、オンラインゲームが1試合終了すると、前記オンラインチーム記憶手段が記憶しているオンラインチームとオリジナル選手との対応関係を解消し、各オリジナル選手を退団させるオンラインチーム退団処理手段を有していることを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項4】 請求項1から請求項3のいずれかに記載のオンラインスポーツゲームシステムにおいて、前記ユーザゲーム装置は、試合中における選手間のコミュニケーション

ーションのための選手メッセージを入力可能なメッセージ入力手段と、ゲームサーバを介して他の選手からのメッセージ信号を受信したときに表示手段に表示処理するメッセージ表示処理手段とを有し、前記ゲームサーバは、前記ユーザゲーム装置からメッセージ信号を受信した場合、メッセージ信号の種類に応じて所定のユーザゲーム装置へ当該メッセージ信号を送信するメッセージ送受信手段を有していることを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項5】 請求項1から請求項4のいずれかに記載のオンラインスポーツゲームシステムにおいて、前記ゲームサーバは、試合中における監督の指示信号を所定のユーザゲーム装置へ送信する監督指示送信手段を有しており、前記ユーザゲーム装置のメッセージ表示処理手段は、受信した前記監督指示信号を表示手段に表示し、前記オンライン貢献度カウント手段は、前記監督の指示に応えるプレイを行ったオリジナル選手の貢献度を上昇することを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項6】 請求項1から請求項5のいずれかに記載のオンラインスポーツゲームシステムにおいて、前記ゲームサーバから提供されるゲームがサッカーゲームの場合、フリーキックにおいて、前記ゲームサーバは、攻め側のオンラインチームの選手データのうちキッカーおよびダミーキッカーの条件に合致するオリジナル選手を選択するフリーキック選手選択手段を有しており、前記監督指示送信手段は、前記選択されたオリジナル選手のユーザゲーム装置にフリーキック指示信号を送信するようになっており、前記ユーザゲーム装置の画像表示処理手段は、前記フリーキック指示信号を受信するとキッカー画面あるいはダミーキッカー画面を表示手段により表示することを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項7】 請求項1から請求項6のいずれかに記載のオンラインスポーツゲームシステムにおいて、前記ゲームサーバは、各オリジナル選手のうちエキシビジョン参加条件に合致する選手をエキシビジョン選手として選抜する選手選抜手段と、エキシビジョン選手の選手データを選抜認証IDとともに記憶するエキシビジョン選手データ記憶手段と、前記選手選抜手段により選抜されたオリジナル選手のユーザに通信ネットワークを介して選抜通知および選抜認証IDを送信する選抜通知手段とを有することを特徴とするオンラインスポーツゲームシステム。

【請求項8】 通信ネットワークを介してサーバにコンピュータを接続し、前記サーバによってオンライン上で開催されるチーム対戦型のスポーツゲームに1人のオリジナル選手を参加させ、操作入力手段により前記オリジナル選手を操作してチームプレイを行うように前記コンピュータを実行するプログラムであって、

前記コンピュータは、オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに関する選手データを記憶する選手データ記憶手段、およびオフライン上で実施される試合に参加可能な複数のオフラインチームを入団条件レベルに対応させて記憶するオフラインチーム記憶手段を備えており、

前記オリジナル選手を作成して前記選手データ記憶手段に記憶する選手作成ステップと、

前記オフラインチームへの入団を受け付けるオフライン入団受付ステップと、

前記オフラインチームへの入団希望信号を受信した場合、オフラインチーム記憶手段から入団条件レベルを読み出し、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団を希望するオフラインチームの入団条件レベルを比較するオフライン入団条件レベル比較ステップと、

オフライン入団条件レベル比較ステップでの比較の結果、入団条件が合致した場合、前記オリジナル選手を当該オフラインチームに入団登録するオフラインチーム入団登録ステップと、

20 前記操作入力手段から入力される操作信号および前記サーバから取得するゲーム進行情報を処理するオフラインゲーム進行情報処理ステップと、

前記オリジナル選手のオフライン試合における貢献度をカウントするオフライン貢献度カウントステップと、

前記オフライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオフライン貢献度換算ステップと、前記ゲーム進行情報処理手段により処理された情報を画像処理して表示手段に表示する画像表示処理ステップ

30 と、

通信ネットワークを介してオンライン上で実施される試合に参加するために、前記サーバに接続可能な認証IDを送信する認証ID照合ステップと、

前記認証IDが認証された後に、入団を希望するオンラインチーム、希望ポジション、およびオリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルを前記サーバの受付に送信するオンライン入団受付送信ステップと、

前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルの比較結果を入団登録可否受信ステップと、

40

オンライン上の試合におけるオリジナル選手のゲーム進行情報を前記サーバへ送信する選手ゲーム進行情報送信ステップと、

前記サーバから全選手のゲーム進行情報に基づく判定処理情報を受信する判定処理情報受信ステップと、

前記オリジナル選手のオンライン試合における貢献度を技術レベルおよび総合レベルに換算した結果を受信し、前記選手データ記憶手段に記憶するオンライン貢献度換算ステップとをコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム。

50

【請求項9】 請求項8に記載のプログラムにおいて、試合中における選手間のコミュニケーションのための選手メッセージを入力して前記サーバに送信するメッセージ送信ステップと、前記サーバを介して他の選手からのメッセージ信号を受信したときに表示手段に表示処理するメッセージ表示処理ステップとを有していることを特徴とするプログラム。

【請求項10】 請求項8または請求項9に記載のプログラムにおいて、前記サーバから提供されるゲームがサッカーゲームであって、前記サーバからフリーキック指示信号によりキッカーまたはダミーキッカーに指定された場合、キッカー画面あるいはダミーキッカー画面を表示手段に表示するフリーキック処理ステップを備えていることを特徴とするプログラム。

【請求項11】 サーバに通信ネットワークを介して接続された複数のコンピュータに対し、オンライン上で開催されるチーム対戦型のスポーツゲームを提供し、各ユーザが1人のオリジナル選手を参加させ、前記コンピュータを介して前記オリジナル選手を操作することでチームプレイを行えるようにサーバを実行させるプログラムであって、

前記サーバは、通信ネットワークを介してオンライン上で実施される試合に参加可能なオンラインチームを、入団条件レベル、ポジション別の入団選手、およびポジション別空き情報に対応させて記憶するオンラインチーム記憶手段と、ゲームサーバに接続可能な認証IDを記憶する認証ID記憶手段とを備えており、

前記コンピュータから認証IDの入力信号を受信した場合、認証ID記憶手段に記憶された認証IDと照合し接続可否を判別する認証ID照合判別ステップと、

入団を希望するオンラインチームを希望ポジションとともに受け付けるオンライン入団受付ステップと、

前記オリジナル選手の入団希望信号を受信した場合、前記オンラインチーム記憶手段から該当チームのポジション別空き情報を読み出して、希望ポジションの空き情報を照合するポジション照合ステップと、

前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルを比較するオンライン入団条件レベル比較ステップと、

前記ポジション照合ステップにおける照合結果および前記オンライン入団条件レベル比較ステップにおける比較の結果、所定の入団条件を満たした場合、前記オリジナル選手を当該オンラインチームの所定のポジションに対応させて入団登録し、前記オンラインチーム記憶手段に当該オリジナル選手の選手データを記憶するオンラインチーム入団登録ステップと、

オンライン上の試合におけるオリジナル選手のゲーム進行情報を各コンピュータから取得する選手ゲーム進行情報取得ステップと、

前記選手ゲーム進行情報取得ステップにより取得した全

選手のゲーム進行情報に基づいてオンライン上の試合を判定処理する試合判定処理ステップと、

前記試合判定処理ステップにより処理した全選手のゲーム進行情報に基づく判定処理情報を各コンピュータへ送信する判定処理情報送信ステップと、

前記コンピュータを介して操作される前記オリジナル選手のオンライン試合における貢献度をカウントするオンライン貢献度カウントステップと、

前記オンライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオンライン貢献度換算ステップとを前記サーバに実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項12】 請求項11に記載のプログラムにおいて、オンラインチーム入団登録ステップでは、オンライン入団レベル比較ステップにおける比較の結果、オリジナル選手の総合レベルが、入団条件レベルに達していなくても、所定のレベル以上である場合には、控え選手として入団登録することを特徴とするプログラム。

【請求項13】 請求項11または請求項12に記載のプログラムにおいて、オンラインゲームが1試合終了すると、前記オンラインチーム記憶手段が記憶しているオンラインチームとオリジナル選手との対応関係を解消し、各オリジナル選手を退団させるオンラインチーム退団処理ステップを備えていることを特徴とするプログラム。

【請求項14】 請求項11から請求項13のいずれかに記載のプログラムにおいて、ユーザゲーム装置から試合中における選手間のコミュニケーションのための選手メッセージを受信するメッセージ信号受信ステップと、受信したメッセージ信号の種類に応じて所定のユーザゲーム装置へ当該メッセージ信号を送信するメッセージ送信ステップとを備えていることを特徴とするプログラム。

【請求項15】 請求項11から請求項14のいずれかに記載のプログラムにおいて、試合中における監督の指示信号を所定のコンピュータへ送信する監督指示送信ステップを備えていることを特徴とするプログラム。

【請求項16】 請求項15に記載のプログラムにおいて、プログラムがサッカーゲームプログラムを実行中に試合判定処理ステップでフリーキックの判定がなされた場合、攻め側のオンラインチームの選手データのうちキッカーおよびダミーキッカーの条件に合致するオリジナル選手を選択するフリーキック選手選択ステップと、選択されたオリジナル選手が記憶されたコンピュータにフリーキック指示信号を送信するフリーキック指示信号送信ステップとを備えていることを特徴とするプログラム。

【請求項17】 請求項11から請求項17のいずれかに記載のプログラムにおいて、各オリジナル選手のうちエキシビジョン参加条件に合致する選手をエキシビジョ

ン選手として選抜する選手選抜ステップと、そのエキシビジョン選手の選手データを選抜認証IDとともに記憶するステップと、前記選手選抜ステップにおいて選抜されたオリジナル選手のユーザに通信ネットワークを介して選抜通知および選抜認証IDを送信する選抜通知ステップとを備えていることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネット等を介して提供されるオンラインスポーツゲームシステムおよびプログラムに係り、特に、サッカーゲームやバスケットボールゲーム等のチームプレイを必要とするスポーツゲームにおいて1人のオリジナル選手のみを操作してオンライン上の他のユーザと協力し合ってリアルタイムプレイを行うのに好適な技術に関する。

【0002】

【従来の技術】従来からインターネットを介してゲームサーバに複数のユーザゲーム装置を接続し、ゲームの進行に必要な情報を送受信しながら各種のスポーツ競技を行うオンラインスポーツゲームが開催されている。

【0003】たとえば、特開2001-749号公報には、ネットワークを用いるオンラインサッカーゲームシステムに関する発明が記載されている。この発明は、ユーザが仮想的に育成したチームをもってネットワークを通じて他のユーザとサッカーゲームを進行するゲームシステムであり、自分のチームを戦略的に構成し、各選手を訓練してチーム全体を育成するものである。そして、インターネットを介して他のユーザと自分のチーム同士を対戦させるようになっている。

【0004】また、従来の家庭用サッカーゲームを複数人で遊ぶ場合、例えば、家庭用ゲーム装置にマルチタップ等のコントローラ接続器等を接続して4選手を操作する(4人のユーザで遊ぶ)のが限界であった。

【0005】具体的には、図17に示すように、ユーザ同士が対戦する場合、1人のユーザは、11人の選手のうち4人を同時に操作し、各チームの残りの7選手はCPUが所定のプログラムに従ってそれぞれ操作したり、2人のユーザが協力して1つのチームを操作する場合、1人の操作可能選手が4人であるため、2人で合計8選手を操作し、残りの3選手と、対戦チームの11選手はCPUが所定のプログラムに従って操作する。

【0006】このように従来の団体競技スポーツゲームでは、1人のユーザが複数の選手を操作し、残りの選手をCPUがコンピュータ選手として補助するようになっている。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来の家庭用サッカーゲームやオンラインサッカーゲームにおいては、全選手のうち半数以上の選手が、CPUによる所定のプログラムに従ったプレイを行うため、パターン

化されてしまっており、ゲームを繰り返すうちに飽きてしまい易いという問題がある。

【0008】また、サッカー等のスポーツは、本来、他人とのコンビネーションプレイを楽しむべきスポーツであるが、従来のスポーツゲームの技術では、ユーザ自らがコンビネーションプレイを行えるため、興奮度が低いといえる。つまり、現実のサッカーでは、他人同士がコンビネーションプレイを行おうとするため、意志が通じにくく、だからこそ見事なコンビネーションプレイが実現してゴールに結びついたり、相手のボールを奪ったりできると、観客も含めて興奮することができる。しかし、ユーザが1人で複数選手を操作すると、コンビネーションプレイができて当たり前になり、個々のコンビネーションプレイにそれ程興奮できない。また、選手間のコミュニケーションもあり得ない。

【0009】本発明は、このような問題を解決するためになされたもので、1人のオリジナル選手を作成して試合経験を通して育成した後に、通信ネットワーク上の試合に参戦させるため、ユーザの分身のごときオリジナル選手のプレイにより一層没頭することができるし、各ユーザが1人のオリジナル選手を操作することでゲームがパターン化されることなく、見知らぬ人とのコンビネーションプレイに興奮し、現実のスポーツの感覚により近くて個性溢れる試合を楽しむことができるオンラインスポーツゲームシステムおよびプログラムを提供することを目的としている。

【0010】

【課題を解決するための手段】本発明に係るオンラインスポーツゲームシステムは、複数のユーザゲーム装置が通信ネットワークを介してゲームサーバに接続されており、前記ユーザゲーム装置は、ユーザによって操作入力される操作入力手段と、オリジナル選手を作成する選手作成手段と、この選手作成手段により作成されたオリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに関する選手データを記憶する選手データ記憶手段と、オフライン上で実施される試合に参加可能な複数のオフラインチームを入団条件レベルに対応させて記憶するオフラインチーム記憶手段と、前記オフラインチームへの入団を受け付けるオフライン入団受付手段と、前記オフライン入団受付手段が入団希望信号を受信した場合、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団を希望するオフラインチームの入団条件レベルを比較するオフライン入団条件レベル比較手段と、このオフライン入団条件レベル比較手段による比較の結果、入団条件が合致した場合、前記オリジナル選手を当該オフラインチームに入団登録するオフラインチーム入団登録手段と、前記操作入力手段から入力される操作信号およびゲームサーバから取得するゲーム進行情報を処理するオフラインゲーム進行情報処理手段と、前記操作入力手段で操作される前記オリジナル選手のオフライン試合における貢献度をカウントするオフラ

イン貢献度カウント手段と、前記オフライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオフライン貢献度換算手段と、前記ゲーム進行情報処理手段により処理された情報を画像処理して表示手段に表示する画像表示処理手段とを有しており、前記ゲームサーバは、通信ネットワークを介してオンライン上で実施される試合に参加可能なオンラインチームを、入団条件レベル、ポジション別の入団選手、およびポジション別空き情報に対応させて記憶するオンラインチーム記憶手段と、ゲームサーバに接続可能な認証IDを記憶する認証ID記憶手段と、認証IDの入力信号を受信した場合、前記認証IDと照合し接続可否を判別する認証ID照合判別手段と、入団を希望するオンラインチームを希望ポジションとともに受け付けるオンライン入団受付手段と、前記オンライン入団受付手段が前記オリジナル選手の入団希望信号を受信した場合、前記オンラインチーム記憶手段から該当チームのポジション別空き情報を読み出して、希望ポジションの空き情報を照合するポジション照合手段と、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルを比較するオンライン入団条件レベル比較手段と、前記ポジション照合手段による照合結果および前記オンライン入団条件レベル比較手段による比較の結果、所定の入団条件を満たした場合、前記オリジナル選手を当該オンラインチームの所定のポジションに対応させて入団登録し、前記オンラインチーム記憶手段に当該オリジナル選手の選手データを記憶させるオンラインチーム入団登録手段と、オンライン上の試合におけるオリジナル選手のゲーム進行情報を各ユーザゲーム装置から取得する選手ゲーム進行情報取得手段と、前記選手ゲーム進行情報取得手段により取得した全選手のゲーム進行情報に基づいてオンライン上の試合を判定処理する試合判定処理手段と、前記試合判定処理手段により処理された全選手のゲーム進行情報に基づく判定処理情報を各ユーザゲーム装置へ送信する判定処理情報送信手段と、前記ユーザゲーム装置を介して操作される前記オリジナル選手のオンライン試合における貢献度をカウントするオンライン貢献度カウント手段と、前記オンライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオンライン貢献度換算手段とを有していることを特徴とする。

【0011】ここで、ゲーム進行情報としては、オリジナル選手の位置座標情報や方位情報等の選手に関する各種情報が採用できる。以上のような構成により、ユーザは、まず、1人のオリジナル選手をローカルなオフライン上の試合へ参戦させることで、インターネット上のオンライン試合に必要な技術レベルおよび総合レベルを身につけさせる。所定のレベルに達した場合、オリジナル選手をオンライン上のチームの一員として入団させ、ポ

ジションを指定して参戦する。オンライン上の試合ではチームの一選手としてゲームに参加し、他のユーザのオリジナル選手とのチームプレイを実戦する。これにより、従来のようなチーム単位を操作するのではなく、1人の選手を操作することで現実のスポーツゲームに参加している実感が得られ没頭できるし、チーム対戦の本質であるチームプレイを楽しむことができ、さらに各選手をユーザ自身が操作するためパターン化されずに飽きない。

10 【0012】以上において、前記オンラインチーム入団登録手段は、オンライン入団レベル比較手段による比較の結果、前記オリジナル選手の総合レベルが、入団条件レベルに達していなくても、所定のレベル以上である場合には、控え選手として入団登録するように構成されることが好ましい。これによれば、正選手が怪我で退場したり、アクシデントで試合参加ができなくなった場合、正選手に代えて控え選手を投入できてコンピュータ選手を使わずに済むため、より一層リアリティのあるチーム対戦型ゲームの実行が図れる。

20 【0013】また、本発明の一形態として、前記ゲームサーバは、オンラインゲームが1試合終了すると、前記オンラインチーム記憶手段が記憶しているオンラインチームとオリジナル選手との対応関係を解消し、各オリジナル選手を退団させるオンラインチーム退団処理手段を有するように構成されることが望ましい。これによれば、オリジナル選手は、特定チームに固定されず、常にフリーな選手としてその時々状況や希望に応じて所望のチームを選んで参加できるし、多くのユーザのために参加機会を確保することができる。

30 【0014】さらに、本発明の一形態として、前記ユーザゲーム装置は、試合中における選手間のコミュニケーションのための選手メッセージを入力可能なメッセージ入力手段と、ゲームサーバを介して他の選手からのメッセージ信号を受信したときに表示手段に表示処理するメッセージ表示処理手段とを有し、前記ゲームサーバは、前記ユーザゲーム装置からメッセージ信号を受信した場合、メッセージ信号の種類に応じて所定のユーザゲーム装置へ当該メッセージ信号を送信するメッセージ送受信手段を有するように構成されることが好ましい。これによれば、オンライン上の試合において、現実の試合のように仲間とのコミュニケーションをとることが可能となり選手間の連係プレイが成功しやすくなる。

50 【0015】また、本発明の一形態として、前記ゲームサーバは、試合中における監督の指示信号を所定のユーザゲーム装置へ送信する監督指示送信手段を有しており、前記ユーザゲーム装置のメッセージ表示処理手段は、受信した前記監督指示信号を表示手段に表示し、前記オンライン貢献度カウント手段は、前記監督の指示に応えるプレイを行ったオリジナル選手の貢献度を上昇するように構成されることが望ましい。これによれば、現

実のスポーツのように、監督からの指示を受けてそれに従ったプレイを実現する面白みを加味できるし、オリジナル選手の貢献度にも反映することができる。

【0016】さらに、本発明の一態様として、前記ゲームサーバから提供されるゲームがサッカーゲームの場合、フリーキックにおいて、前記ゲームサーバは、攻め側のオンラインチームの選手データのうちキッカーおよびダミーキッカーの条件に合致するオリジナル選手を選択するフリーキック選手選択手段を有しており、前記監督指示送信手段は、前記選択されたオリジナル選手のユーザゲーム装置にフリーキック指示信号を送信するようになっており、前記ユーザゲーム装置の画像表示処理手段は、前記フリーキック指示信号を受信するとキッカー画面あるいはダミーキッカー画面を表示手段により表示するように構成されることが好ましい。これによれば、従来のサッカーゲームではパターン化されたフリーキックやペナルティキックしかできなかったが、より現実的なフリーキック場面を演出することができる。

【0017】また、本発明の一態様として、前記ゲームサーバは、各オリジナル選手のうちエキシビジョン参加条件に合致する選手をエキシビジョン選手として選抜する選手選抜手段と、エキシビジョン選手の選手データを選抜認証IDとともに記憶するエキシビジョン選手データ記憶手段と、前記選手選抜手段により選抜されたオリジナル選手のユーザに通信ネットワークを介して選抜通知および選抜認証IDを送信する選抜通知手段とを有するように構成されることが望ましい。このような発明によれば、特別に活躍したオリジナル選手を特別なステージに選抜するシステムを設けることで、通常のオンライン上での試合が盛り上がり、より高いステージへの目標達成のために各オリジナル選手が凌ぎを削りレベル向上を図ることができる。

【0018】また、本発明は、前述のオンラインスポーツゲームシステムに限らず、例えば、通信ネットワークを介してサーバにコンピュータを接続し、前記サーバによってオンライン上で開催されるチーム対戦型のスポーツゲームに1人のオリジナル選手を参加させ、操作入力手段により前記オリジナル選手を操作してチームプレイを行うようにコンピュータを実行するプログラムであって、前記コンピュータは、オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに関する選手データを記憶する選手データ記憶手段、およびオフライン上で実施される試合に参加可能な複数のオフラインチームを入団条件レベルに対応させて記憶するオフラインチーム記憶手段を備えており、前記オリジナル選手を作成して前記選手データ記憶手段に記憶する選手作成ステップと、前記オフラインチームへの入団を受け付けるオフライン入団受付ステップと、前記オフラインチームへの入団希望信号を受信した場合、オフラインチーム記憶手段から入団条件レベルを読み出し、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入

団を希望するオフラインチームの入団条件レベルを比較するオフライン入団条件レベル比較ステップと、オフライン入団条件レベル比較ステップでの比較の結果、入団条件が合致した場合、前記オリジナル選手を当該オフラインチームに入団登録するオフラインチーム入団登録ステップと、前記操作入力手段から入力される操作信号および前記サーバから取得するゲーム進行情報を処理するオフラインゲーム進行情報処理ステップと、前記オリジナル選手のオフライン試合における貢献度をカウントするオフライン貢献度カウントステップと、前記オフライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオフライン貢献度換算ステップと、前記ゲーム進行情報処理手段により処理された情報を画像処理して表示手段に表示する画像表示処理ステップと、通信ネットワークを介してオンライン上で実施される試合に参加するために、前記サーバに接続可能な認証IDを送信する認証ID照合ステップと、前記認証IDが認証された後に、入団を希望するオンラインチーム、希望ポジション、およびオリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルを前記サーバの受付に送信するオンライン入団受付送信ステップと、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルの比較結果を入団登録可否受信ステップと、オンライン上の試合におけるオリジナル選手のゲーム進行情報を前記サーバへ送信する選手ゲーム進行情報送信ステップと、前記サーバから全選手のゲーム進行情報に基づく判定処理情報を受信する判定処理情報受信ステップと、前記オリジナル選手のオンライン試合における貢献度を技術レベルおよび総合レベルに換算した結果を受信し、前記選手データ記憶手段に記憶するオンライン貢献度換算ステップとをコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムであったり、前記サーバに通信ネットワークを介して接続された複数のコンピュータに対し、オンライン上で開催されるチーム対戦型のスポーツゲームを提供し、各ユーザが1人のオリジナル選手を参加させ、前記コンピュータを介して前記オリジナル選手を操作することでチームプレイを行えるようにサーバを実行させるプログラムであって、前記サーバは、通信ネットワークを介してオンライン上で実施される試合に参加可能なオンラインチームを、入団条件レベル、ポジション別の入団選手、およびポジション別空き情報に対応させて記憶するオンラインチーム記憶手段と、前記サーバに接続可能な認証IDを記憶する認証ID記憶手段とを備えており、前記コンピュータから認証IDの入力信号を受信した場合、認証ID記憶手段に記憶された認証IDと照合し接続可否を判別する認証ID照合判別ステップと、入団を希望するオンラインチームを希望ポジションとともに受け付けるオンライン入団受付ステップと、前記オリジナル選手の入団希望信号を受信した場合、前記オンラインチー

ム記憶手段から該当チームのポジション別空き情報を読み出して、希望ポジションの空き情報を照合するポジション照合ステップと、前記オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルを比較するオンライン入団条件レベル比較ステップと、前記ポジション照合ステップにおける照合結果および前記オンライン入団条件レベル比較ステップにおける比較の結果、所定の入団条件を満たした場合、前記オリジナル選手を当該オンラインチームの所定のポジションに対応させて入団登録し、前記オンラインチーム記憶手段に当該オリジナル選手の選手データを記憶するオンラインチーム入団登録ステップと、オンライン上の試合におけるオリジナル選手のゲーム進行情報を各コンピュータから取得する選手ゲーム進行情報取得ステップと、前記選手ゲーム進行情報取得ステップにより取得した全選手のゲーム進行情報に基づいてオンライン上の試合を判定処理する試合判定処理ステップと、前記試合判定処理ステップにより処理した全選手のゲーム進行情報に基づく判定処理情報を各コンピュータへ送信する判定処理情報送信ステップと、前記コンピュータを介して操作される前記オリジナル選手のオンライン試合における貢献度をカウントするオンライン貢献度カウントステップと、前記オンライン試合での貢献度を前記オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して前記選手データ記憶手段に記憶するオンライン貢献度換算ステップとを前記サーバに実行させることを特徴とするプログラムにも適用することができ、同様の作用効果を得ることができる。

【0019】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施形態の一例を図面を参照しつつ説明する。

【0020】図1は、本発明の一実施形態に係るオンラインサッカーゲームシステム1の構成を示すブロック図である。前記オンラインサッカーゲームシステム1は、ゲームサーバ2にインターネット3を介して複数のユーザゲーム装置4が接続されており、前記ゲームサーバ2によりオンライン上で開催されるサッカーゲームに対して、各ユーザがオフライン上で育成した1人のオリジナル選手を参加させ、前記ユーザゲーム装置4を介して前記オリジナル選手を操作するようになっている。

【0021】ここで、ユーザゲーム装置4およびゲームサーバ2の具体的な構成について図2および図3を参照しつつ説明する。前記ユーザゲーム装置4は、ディスプレイ19およびスピーカ20に接続された家庭用ゲーム機5に、CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory) 6およびメモリカード7が装着されることにより構成される。本実施形態では、サッカーゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機5に供給するためにCD-ROM6を用いるが、DVD (Digital Versatile Disc) やROMカード等、他のあらゆる情報記憶媒体

を用いることができる。また、インターネット3を介してゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機5に供給するようにしてもよい。

【0022】また、本実施形態のユーザゲームプログラムは、CD-ROM6のプログラム記憶部6aに記憶されており、そのユーザゲームプログラムには、インターネット3に接続せずにオフライン上でサッカーゲームを行えるとともに、インターネット3に接続してオンライン上でサッカーゲームを行うためのプログラムおよびゲームデータが含まれている。

【0023】家庭用ゲーム機5は、CPU (Central Processing Unit) 8、GPU (Graphics Processing Unit) 9、SPU (Sound Processing Unit) 10、ROM (Read Only Memory) 11、RAM (Random Access Memory) 12、CD-ROM読取装置13、カードリーダ14、通信モデム15および入出力制御部16がバス17により相互データ通信可能に接続され、さらに入出力制御部16にコントローラ18がコード接続されてなるものである。コントローラ18以外の家庭用ゲーム機5の各構成要素は所定筐体内に收容されている。ディスプレイ19には例えば家庭用のテレビ受像機が用いられ、スピーカ20には例えばその内蔵スピーカ20が用いられる。

【0024】CD-ROM6の選手初期データ記憶部6bには、図4に示すようなオリジナル選手の作成に必要な容姿データや技術レベルを示すパラメータ、総合レベル等の選手データの初期値が記憶されている。例えば、容姿作成に必要な選択項目として、髪形および色、人相、体型、身長等の選択項目データが記憶されている。また、技術レベルを示すパラメータとして、シュート、ドリブル、ロングパス、ショートパス、クロス、タックル、クリア、被シュート、ゴール、スピード、ジャンプ力、積極性等の各種の初期値が記憶されている。また、戦績、チーム優勝回数、ベストイレブン選抜回数の項目についても初期値が記憶されている。

【0025】また、前記CD-ROM6のオフラインチーム記憶部6cには、オフライン上で実施される試合に参加可能な複数のオフラインチームが入団条件レベルに対応して記憶されている。本実施形態では、複数のオフラインチームがオフラインリーグ下に所属されており、各チームがリーグ優勝を目標とする。

【0026】メモリカード7は、選手データ記憶手段に相当するものであり、オリジナル選手の技術レベルおよび総合レベル、その他容姿データ等の選手データを記憶するようになっている。メモリカード7は、カードリーダ14に装着されてCPU8の指示に従って選手データが読み書きされる。

【0027】CPU8は、ROM11に格納されている

オペレーティングシステムやCD-ROM6のプログラム記憶部6aから読み出されるサッカーゲームプログラムに基づいて、家庭用ゲーム機5の各部および周辺機器を制御するようになっている。図2に示すように、本実施形態におけるCPU8は、その機能に着目して、選手作成部21、オフライン入団受付部22、オフライン入団条件レベル比較部23、オフラインチーム入団登録部24、ゲーム進行情報処理部25、オフライン貢献度カウント部26、オフライン貢献度換算部27、画像表示処理部28、音声処理部29、ネット接続処理部30、メッセージ入力部31、およびメッセージ表示処理部32から構成されている。

【0028】選手作成部21は、ユーザ独自の個性的なオリジナル選手を作成するための制御処理を行うものであり、CD-ROM6から選手作成に必要なデータを読み出してRAM12に展開する。図4に示すように、例えば、オリジナル選手の名前の入力信号を受けて登録処理したり、髪形や体型、身長などの容姿情報を読み出して任意に選択や入力できるようになっている。また、オリジナル選手の技術レベルに関するパラメータや総合レベル、戦績等の初期値を読み出して登録処理するようになっている。場合によっては、国籍等により技術レベルや総合レベルの初期値に差を設けておくようにしてもよい。サッカー弱小国の選手を大成させる楽しみも加味するためである。なお、前記技術レベルおよび総合レベルは、例えば、10段階に細分評価される。選手作成部21によって作成されたオリジナル選手の選手データはメモリカード7に記憶される。

【0029】オフライン入団受付部22は、オリジナル選手をオフラインチームへ入団させる受け付け処理を行うものであり、コントローラ18の操作入力により入団受付信号を受信すると、CD-ROM6のオフラインチーム記憶部6cからすべてのオフラインチームを入団条件レベルとともに読み出してディスプレイ19に表示させるようになっている。

【0030】オフライン入団条件レベル比較部23は、ディスプレイ19の画面上からオフラインチームが選択されることにより入団希望信号を受信した場合、メモリカード7から総合レベルを読み出し、この総合レベルおよび入団を希望するオフラインチームの入団条件レベルを比較するようになっている。

【0031】オフラインチーム入団登録部24は、前記オフライン入団条件レベル比較部23による比較の結果、総合レベルが入団条件レベル以上である場合、当該オリジナル選手を当該オフラインチームに入団登録しRAM12に記憶する。

【0032】ゲーム進行情報処理部25は、サッカーゲームの試合を進行するために各種の情報を処理するものである。具体的には、CD-ROM6のプログラム記憶部6aからサッカーゲームプログラムを読み出し、この

プログラムに従って試合進行処理を行うとともに、コントローラ18から入力される操作信号およびゲームサーバ2から取得するゲーム判定処理情報を判定処理して、それに応じたゲーム展開をオフライン上での試合に反映させる。

【0033】オフライン貢献度カウント部26は、コントローラ18により操作されるオリジナル選手のオフライン試合における貢献度をチェックし、カウントするようになっている。例えば、シュート、ドリブル、ロングパス、ショートパス、クロス、タックル、クリア、被シュート、ゴール、スピード、ジャンプ力、ヘディング数等の技術レベルおよび総合レベルに関連する貢献度パラメータをカウントする。

【0034】オフライン貢献度換算部27は、試合終了後に、オフライン貢献度カウント部26によりカウントされた各種の貢献度パラメータを選手データの技術レベルおよび総合レベルに換算し、メモリカード7に記憶する。この貢献度パラメータの換算処理は、試合終了後ではなく試合中に順次行うようにしてもよい。

【0035】画像表示処理部28は、CD-ROM6から画像データを読み出してRAM12上で展開し、GPU9に送信するようになっている。さらに、音声処理部29は、CD-ROM6から音楽等の音声データを読み出してRAM12上で展開し、SPU10に送信するようになっている。

【0036】ネット接続処理部30は、コントローラ18の操作入力によりゲームサーバ2へ接続する信号を受信した場合、通信モデム15を介してインターネット3に接続し、前記ゲームサーバ2へログインするようになっている。また、ゲームサーバ2との情報の送受信処理の制御を行って円滑にオンライン上のゲームが進行できるようになっている。

【0037】メッセージ入力部31は、ゲームサーバ2と接続してオンラインチームの一選手としてオンライン試合に参戦した場合、試合中における選手間のコミュニケーションのために、コントローラ18の操作入力により選手メッセージを入力するためのものである。例えば、ユーザがコントローラ18を操作してディスプレイ19の画面上に図5に示すようなメッセージのポップアップを表示し、パスを要求するサインやシュートを要求するサイン、攻めを指示するサイン、守りを指示するサイン、オフサイドトラップを指示するサイン、ミスを謝るサイン等を選択するようになっている。

【0038】また、メッセージ表示処理部32は、前述のメッセージを他のユーザゲーム装置4からゲームサーバ2を介して受信した場合、図6に示すように、その選手メッセージ信号をディスプレイ19の画面上で当該オリジナル選手の吹き出しとして表示するようになっている。これにより、選手メッセージから味方の指示や要求を理解して連係プレイが可能になる。なお、選手メッセ

ージは、相手に知られては意味をなさない内容もあるため、その内容に応じて識別子が付されている。ゲームサーバ2はその識別子を判別し、味方あるいは相手のユーザゲーム装置4へ選択的に選手メッセージ信号を送信するようになっている。これにより、味方チームでは、連係プレイがより一層し易くなる。また、通常、相手チームのユーザゲーム装置4には、反則をしてしまったときの「SORRY!」や試合終了後の挨拶である「THANKS!」のみが表示される。

【0039】また、バス17は、アドレスおよびデータを家庭用ゲーム機5の各構成部でやり取りするためのものである。ROM11には、家庭用ゲーム機5の全体の動作制御に必要なプログラムであるオペレーティングシステムが格納されている。また、RAM12には、CD-ROM6から読み取られたサッカーゲームプログラムおよびゲームデータが必要に応じて書き込まれる。

【0040】GPU9は、フレームバッファを含んで構成されており、CPU8の画像処理部から送られる画像データを受け取ってフレームバッファ上にゲーム画面を描画するとともに、その内容を所定のビデオ信号に変換して所定タイミングでディスプレイ19に出力する。

【0041】SPU10は、サウンドバッファを含んで構成されており、CPU8の音声処理部29によりCD-ROM6から読み出されてサウンドバッファに記憶された音楽やゲーム効果音等のデータを再生してスピーカ20から出力する。

【0042】CD-ROM読取装置13は、CPU8の指示に従ってCD-ROM6に記録されたサッカーゲームプログラムおよびゲームデータを読み取る。本実施形態においては、CD-ROM6にはオンライン上でのサッカーの試合およびインターネット3を介してオンライン上でのサッカーの試合を実現するためのゲームプログラムやゲームデータが記録されている。

【0043】入出力制御部16は、一以上の外部入出力機器を家庭用ゲーム機5に接続するためのインタフェースであり、本実施形態ではコントローラ18、ディスプレイ19、スピーカ20、および通信モデム15が着脱自在に取り付けられている。入出力制御部16は一定周期（例えば1/60秒毎）にコントローラ18の各種の操作ボタンや操作レバーの操作状態をスキャンし、そのスキャン結果を表す信号をバス17を介してCPU8に渡す。CPU8は、その信号に基づいてユーザのゲーム操作を判定する。

【0044】つぎに、図3を参照しつつ、ゲームサーバ2の構成について説明する。

【0045】本ゲームサーバ2は、多数のユーザゲーム装置4との間で交わされるオンラインサッカーゲームに関する情報を送受信するとともに、必要な処理や制御を行うようになっている。ゲームサーバ2には、サーバ記憶手段41、サーバ制御処理手段42、およびサーバ通

信制御手段43が備えられている。

【0046】サーバ記憶手段41は、オンライン上でのサッカーゲームを開催するためのサーバプログラムおよび必要データが記憶されているサーバプログラム記憶部44と、オンライン上で実施されるオンラインリーグに参加可能なオンラインチームを入団条件レベル、ポジション別の入団選手、およびポジション別空き情報に対応させて記憶するオンラインチーム記憶部45と、ゲームサーバ2に接続可能な認証IDを記憶する認証ID記憶部46と、エキシビジョン選手の選手データを選抜認証IDとともに記憶するエキシビジョン選手データ記憶部47とから構成されている。

【0047】また、サーバ制御処理手段42は、認証ID照合判別部48、オンライン入団受付部49、ポジション照合部50、オンライン入団条件レベル比較部51、オンラインチーム入団登録部52、選手ゲーム進行情報取得部53、試合判定情報処理部54、試合判定情報送出处部55、オンライン貢献度カウント部56、オンライン貢献度換算部57、オンラインチーム退団処理部58、メッセージ送受信部59、監督指示送信部60、フリーキック選手選択部61、選手選抜部62、選抜通知部63、およびチャットルーム管理処理部64とから構成されている。

【0048】認証ID照合判別部48は、ユーザゲーム装置4から認証IDの入力信号を受信した場合、認証ID記憶部46に記憶されている各認証IDと照合し、合致するか否かを判断して接続可否を判別するようになっている。認証IDが合致すれば、ゲームサーバ2にログインすることができる。

【0049】オンライン入団受付部49は、ユーザゲーム装置4から入団を希望するオンラインチームを希望ポジションとともに受け付ける。具体的には、図7に示すような受付画面により空きポジションを示して入団希望チームを受け付ける。

【0050】ポジション照合部50は、前記オンライン入団受付部49がオリジナル選手の入団希望信号を受信した場合、オンラインチーム記憶部45から該当チームのポジション別空き情報を読み出して、希望ポジションの空き情報を照合する。また、オンライン入団条件レベル比較部51は、オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルを比較する。

【0051】オンラインチーム入団登録部52は、ポジション照合部50による照合結果とオンライン入団条件レベル比較部51による比較の結果が所定の入団条件を満たした場合、当該オリジナル選手を当該オンラインチームの所定のポジションに対応させて入団登録し、オンラインチーム記憶部45に当該オリジナル選手の選手データを記憶するようになっている。具体的には、ポジション照合部50による照合の結果、希望ポジションが空

いていて、かつオンライン入団条件レベル比較部51に比較の結果、オリジナル選手の総合レベルが入団条件レベル以上であった場合、そのポジションの選手として入団できる。一方、希望ポジションが空いていなかった場合あるいは空いているが入団条件レベル以上の総合レベルを備えていない場合、例えば、そのオリジナル選手の総合レベルが、入団条件レベルの1/2以上であれば、控え選手（サブ選手）として入団登録できるようになっている。これにより、試合中に希望ポジションのオリジナル選手が怪我で選手交代する場合や、正選手が試合に参戦できなくなった場合に、コンピュータ選手ではなく、ユーザの控え選手が参戦できる。

【0052】選手ゲーム進行情報取得部53は、サッカーゲームの試合を実行するために必要な情報を取得するためのもので、少なくともオリジナル選手の位置座標情報および方位情報を各ユーザゲーム装置4から取得する。方位情報は、例えばオリジナル選手の身体方向あるいは視線方向に関する情報であり、具体的にはグラウンドの仮想座標上における所定の基準方向に対する身体方向の角度を求めること等により取得することが可能である。

【0053】試合判定情報処理部54は、選手ゲーム進行情報取得部53により取得した全選手の位置座標および方位情報、ボールの位置座標および方位情報、その他のゲーム進行に必要な情報を総合的に判定処理し、オンライン上の試合を展開するようになっている。

【0054】また、試合判定情報送出部55は、試合判定情報処理部54により処理された全選手の位置座標情報および方位情報、ボールの位置座標及び方位情報その他の試合判定情報を各ユーザゲーム装置4へ送信するようになっている。

【0055】オンライン貢献度カウント部56は、ユーザゲーム装置4を介して操作されるオリジナル選手のオンライン試合における貢献度をチェックし、カウントする。貢献度は、技術レベルおよび総合レベルに関連するパラメータであり、前述のごとく、シュート数およびゴール数、パスの数、運動量、ヘディング数の他、後述するゲームサーバ2から出力される監督の指示に従ったプレイを実現できたか否かもカウントされる。カウントされたパラメータは、各オリジナル選手毎に対応付けてゲームサーバ2のオフラインチーム記憶部6c等に記憶される。

【0056】オンライン貢献度換算部57は、試合終了後に、オンライン貢献度カウント部56によりカウントされた各種の貢献度パラメータを選手データの技術レベルおよび総合レベルに換算し、インターネット3を介してユーザゲーム装置4に送信し、メモリカード7に記憶する。なお、オンラインの試合における貢献度は、別途、貢献度記憶部を備えるようにしてもよい。

【0057】オンラインチーム退団処理部58は、オン

ラインゲームが1試合終了すると、オンラインチーム記憶部45が記憶しているオンラインチームとオリジナル選手との対応関係を解消し、各オリジナル選手を退団させるものである。つまり、オリジナル選手は特定のチームに所属するのではなく、毎試合フリー選手として扱われる。

【0058】メッセージ送受信部59は、各ユーザゲーム装置4からメッセージ信号を受信した場合、メッセージ信号の種類に応じて所定のユーザゲーム装置4へ当該メッセージ信号を送信するようになっている。例えば、味方選手への選手メッセージであれば、味方のユーザゲーム装置4にのみ信号送信し、相手への選手メッセージであれば相手を含むユーザゲーム装置4に送信する。

【0059】監督指示送信部60は、試合中における監督の指示信号を所定のユーザゲーム装置4へ送信するものであり、図8に示すように、試合展開に応じて攻撃や防御に関する適当な指示を送信する。この監督の指示通りのプレイを行ったオリジナル選手は貢献度をアップすることができる。また、後述するように、フリーキックの判定がされた場合、所定のユーザゲーム装置4にフリーキック指示信号を送信する。

【0060】フリーキック選手選択部61は、ゲーム中に反則されてフリーキックを行う場合、攻め側のオンラインチームの選手データのうちキッカーおよびダミーキッカーの条件、例えば、ゴールまでの距離に対するキック力やフリーキック成功率等の条件に合致するオリジナル選手を選択するようになっている。このフリーキッカーおよびダミーキッカー選択信号は、前記監督指示送信部60から選択されたオリジナル選手のユーザゲーム装置4に送信される。

【0061】選手選抜部62は、各オリジナル選手のうちエキシビジョン参加条件に合致する選手をエキシビジョン選手として選抜する。例えば、年間を通してオンラインリーグで最も活躍して総合レベルの上位選手や総合レベルの上昇率の高い選手をベストイレブンとして選出し、コンピュータ選手と戦わせるようになっている。選抜されたエキシビジョン選手の選手データは、選抜認証IDとともにエキシビジョン選手データ記憶部47に記憶される。

【0062】選抜通知部63は、前記選手選抜部62によって選抜されたオリジナル選手のユーザにインターネット3を介して選抜通知および選抜認証IDをメール送信するようになっている。これによりエキシビジョンへの参加意志を確認する。

【0063】チャットルーム管理処理部64は、オフラインリーグへの登録が間に合わなかったユーザ同士や、試合終了まで待機するユーザのために、ネット上でコミュニケーションするためのチャットルームを管理処理するようになっている。

【0064】ゲームサーバ2の通信制御手段は、通信回

線とゲームサーバ2とのデータ伝送を制御する装置であり、文字やビットの変換、伝送エラーの検出、制御符号の識別や処理などの機能を備えている。

【0065】つぎに、オンラインサッカーゲームシステム1により実行されるサッカーゲームプログラムの処理を説明する。図9は、本実施形態の全体システムのフローを示しており、大きく分けてオリジナル選手作成ステップA、オフラインリーグ参戦ステップB、オンラインエントリーステップC、オンラインリーグ参戦ステップD、およびエキシビジョン選抜ステップEから構成される。

【0066】まず、オリジナル選手作成ステップAを図10を参照しつつ説明する。ユーザがオンラインサッカーゲームプログラムが記憶されたCD-ROM6を購入して、ユーザゲーム装置4に装着し、前記CD-ROM6を起動させてオリジナル選手作成画面を読み出してディスプレイ19上に表示する(処理Sa1)。選手作成部21は、コントローラ18を介してオリジナル選手作成信号を受信すると(処理Sa2)、まず選手容姿選択画面を表示する(処理Sa3)。そして、容姿がすべて選択入力されたか否かを判断し(処理Sa4)、すべての容姿項目が選択入力された場合、次に選手名入力画面を表示する(処理Sa5)。そして、選手名が入力されたか否かを判断し(処理Sa6)、選手名の入力を確認すると、当該選手の各パラメータについての技術レベル、総合レベル、戦績その他のデータ初期値を表示する(処理Sa7)。その後、コントローラ18から確認信号を受信すると(処理Sa8)、当該オリジナル選手の選手データをメモリカード7に記憶する(処理Sa9)し、オリジナル選手の作成を終了する。

【0067】つぎに、オフラインリーグ参戦ステップBについて、図11を参照しつつ説明する。オフラインリーグにオリジナル選手を参戦させる場合、まず、当該オリジナル選手をオフラインチームに入団させなければならない。そこで、表示画面からオフラインリーグ参戦を選択すると(処理Sb1)、オフライン入団受付部22が、オフラインチーム記憶部6cからオフラインチームの一覧ファイルを読み出し、入団条件レベルに対応させてディスプレイ19に表示する(処理Sb2)。ユーザがいずれかのオフラインチームおよび希望ポジションを選択すると、その選択信号を受けて(処理Sb3)、オフライン入団条件レベル比較部23が、メモリカード7からオリジナル選手の総合レベルを読み出すとともに、オフラインチーム記憶部6cから該当するオフラインチームの入団条件レベルを読み出し、前記総合レベルおよび前記入団条件レベルを比較する(処理Sb4)。なお、この場合、オフラインチーム内における各ポジション毎に入団条件レベルを設定し、各希望ポジション毎のレベルを比較するようにしてもよい。オフライン入団条件レベル比較部23による比較の結果、入団条件が合致

した場合、前記オリジナル選手を当該オフラインチームに入団登録し、RAM12に記憶する(処理Sb5)。

【0068】入団登録終了後、オフラインリーグが開催され、入団チームの試合が開始される(処理Sb6)。試合開始後、ゲーム進行情報処理部25が、コントローラ18から入力される操作信号に応じてパスやドリブル、シュート、ヘディング等の各動作を実行し、サッカーゲームを進行する(処理Sb7)。また、画像表示処理部28は、ゲーム進行情報処理部25により処理された情報を画像処理してディスプレイ19に表示する(処理Sb8)。一方、オフライン試合中において、オフライン貢献度カウント部26は、オリジナル選手のオフライン試合における貢献度をカウントする(処理Sb9)。具体的には、技術レベルおよび総合レベルに関連するパラメータであって、例えば、ロングパス・ショートパスの成功率、クロス、シュート数、ゴール成功率、ドリブル数、クリア数、被シュート数、失点、ヘディング数等をチェックしてカウントする。そして、試合終了後、オフライン貢献度換算部27が、カウントした貢献度をオリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算し、メモリカード7に記憶する(処理Sb10)。以上によって、オフライン上のサッカーゲームを終了する。

【0069】つぎに、オンラインエントリーステップCについて図12を参照しつつ説明する。オンラインエントリーステップCでは、オンライン上のサッカーの試合に参戦するために、オリジナル選手をオンラインチームの希望ポジションを指定して入団登録する。まず、ユーザゲーム装置4からインターネット3を介してゲームサーバ2にアクセスし、ログインするための認証IDを入力送信する(処理Sc1)。ゲームサーバ2では、認証IDの入力信号を受信すると、認証ID照合判別部48が認証ID記憶部46を読み出し照合する(処理Sc2)。もし、該当する認証IDが存在しない場合には、認証失敗の旨をユーザゲーム装置4に返信し、その旨がユーザゲーム装置4に表示される(処理Sc3)。一方、入力された認証IDに合致する認証IDが存在した場合には、オンライン入団受付部49が、オンラインチーム記憶部45からオンラインチームの一覧ファイルを読み出し、ユーザゲーム装置4へ送信する(処理Sc4)。ユーザゲーム装置4では、図7に示すように、オンラインチームの一覧画面が、入団条件レベル、空き人数、および空きポジション等とともに表示される(処理Sc5)。本実施形態では、図7に示すように、オンラインチーム名をクリックすると、ポジション毎の空き情報が拡大表示される。

【0070】つづいて、オンライン受付画面において、ユーザが希望のオンラインチームおよびポジションを選択して信号を送信すると(処理Sc6)、ゲームサーバ2では、オンライン入団受付部49がその信号を受け、

ポジション照合部50が、オンラインチーム記憶部45から該当チームのポジション別空き情報を読み出して、希望ポジションの空き情報を照合する(処理Sc7)。また、オンライン入団条件レベル比較部51が、オリジナル選手の総合レベルおよび入団希望のオンラインチームの入団条件レベルを比較する(処理Sc8)。そして、ポジション照合部50による空き情報照合の結果およびオンライン入団条件レベル比較部51による入団条件レベルの比較の結果に基づき、オンラインチーム入団登録部52が所定の条件を満たすか否かを判断する(処理Sc9)。もし、オリジナル選手の総合レベルが所定の入団条件を満たさない場合、入団不許可の信号をユーザゲーム装置4に送信してディスプレイ19に表示し(処理Sc10)、所定の入団条件を満たした場合、入団許可信号を送信してディスプレイ19に表示する(処理Sc11)。

【0071】ここで、本実施形態における希望ポジションを獲得するための条件は、空きポジションに対し先着順で先に申し込んだ者であること、およびオリジナル選手の総合レベルが入団条件レベル以上であることである。ただ、入団条件レベル以上であるが希望ポジションに空きがない場合、あるいは空きはあるものの入団条件レベルに満たしていないが、総合レベルが入団条件レベルの1/2以上である場合、控え選手として登録することができる。したがって、前記オンラインチーム入団登録部52は、比較結果に応じて、入団不許可、正選手入団許可、控え選手入団許可の3パターンの結果をユーザゲーム装置4に送信する。

【0072】ユーザが正選手入団許可または控え選手入団許可の回答に対して了承し正式入団申請を送信すると(処理Sc12)、ゲームサーバ2がその信号を受信して、オンラインチーム入団登録部52が当該オリジナル選手をオンラインチームのポジションに対応付けて登録し、その選手データをオンラインチーム記憶部45に記憶する(処理Sc13)。その後、エントリーの制限時間が経過すると(処理Sc14)、エントリー受付を終了する。

【0073】つぎに、オンラインリーグ参戦ステップDについて図13を参照しつつ説明する。オンラインリーグにおいて、ゲームサーバ2から各ユーザゲーム装置4へ試合開始信号が送信されて試合が開始される(処理Sd1)。試合開始後、コントローラ18によって操作されるゲームコマンドのうち、オリジナル選手の位置座標情報と方位情報、その他ゲーム進行に関して重要な情報は、各ユーザゲーム装置4からゲームサーバ2へ送信される(処理Sd2)。ゲームサーバ2では、選手ゲーム進行情報取得部53が、前記オリジナル選手の位置座標情報および方位情報、ボールの位置座標情報および方位情報、その他のゲーム進行情報を取得する(処理Sd3)。つづいて、試合判定情報処理部54が、選手ゲー

ム進行情報取得部53により取得した全選手の位置座標情報および方位情報、ボールの位置座標情報および方位情報、その他のゲーム進行情報に重要な情報に基づいてゲームを判定し、オンライン上の試合を展開する(処理Sd4)。試合判定情報処理部54によって処理された試合判定情報は、ゲームサーバ2から各ユーザゲーム装置4へと送信され、画像表示処理部28によってディスプレイ19に試合展開として表示される(処理Sd5)。

【0074】また、図14に示すように、オリジナル選手の動作に関する情報、例えば、ボールを蹴る動作、走り出す動作等の動作情報、あるいはボールの挙動に関する情報は、重要度の低い情報であるため、ゲームサーバ2を介さずに他のユーザゲーム装置4へ直接送信する(処理Sd6)。各ユーザゲーム装置4では、ゲーム進行情報処理部25が他のオリジナル選手の動作やボールの挙動に関する信号を受けて試合進行に反映しディスプレイ19に表示する(処理Sd7)。

【0075】また、ユーザゲーム装置4のメッセージ入力部31により選手メッセージが入力送信されると(処理Sd8)、ゲームサーバ2のメッセージ送受信部59がメッセージ信号の種類に応じて所定のユーザゲーム装置4へ当該メッセージ信号を送信する(処理Sd9)。例えば、味方選手へのパスを要求するメッセージやオフサイドトラップを掛けるサインであれば、味方選手のユーザゲーム装置4にのみメッセージ信号を送信する。逆に、相手選手への反則を謝るメッセージであれば、特に制限せずに相手選手のユーザゲーム装置4へも送信する。ゲームサーバ2を介して他の選手のメッセージ信号を受信した場合、図6に示すように、メッセージ表示処理部32がその選手メッセージを該当選手の吹き出しにしてディスプレイ19に表示する(処理Sd10)。

【0076】さらに、監督指示送信部60は、試合中における監督の指示信号を所定のユーザゲーム装置4へ送信する(処理Sd11)。ユーザゲーム装置4のメッセージ表示処理部32は、監督指示信号を受信すると、その指示内容をディスプレイ19に表示する(処理Sd12)。例えば、もっと攻めろという指示であれば、図8に示すような「ATTACK!」の表示が監督とともに画面に表示される。

【0077】また、オリジナル選手が反則を犯した場合、試合判定情報処理部54が反則発生を判定し、相手チームにフリーキックを与える信号を送信する(処理Sd13)。そして、フリーキック選手選択部61が、フリーキックを与えられたオンラインチームの選手データのうちキッカーおよびダミーキッカーの条件に合致するオリジナル選手を選択する(処理Sd14)。監督指示送信部60は、その選択されたオリジナル選手のユーザゲーム装置4にのみフリーキック指示信号を送信する(処理Sd15)。前記ユーザゲーム装置4が前記フリ

一キック指示信号を受信すると、画像表示処理部28は、図15に示すように、キッカー画面あるいはダミーキッカー画面をディスプレイ19に表示する(処理Sd16)。図15に示すように、キッカー画面およびダミーキッカー画面には、ゴールまでの距離や風向・風力、ボールへのヒットポイントおよび方向を設定するための十字キー、およびパワーゲージが表示される。キッカーに指定されたユーザは、距離や風力等を考慮し、ボールへのヒットポイントを十字キーによってセットするとともに、ボタンの押し具合によってパワーゲージを調整する。一方、ダミーキッカーに指定されたユーザは、蹴るふりなどの操作をすることができる。

【0078】一方、オンライン上の試合におけるオリジナル選手の貢献度は逐次カウントされる。すなわち、オンライン貢献度カウント部56が、オリジナル選手のオンライン試合における貢献度をカウントしてオンラインチーム記憶部45の選手データに対応させて記憶する

(処理Sd17)。貢献度としては技術レベルおよび総合レベルに関連するパラメータがチェックされる。そして、試合終了後、オンライン貢献度換算部57が、オンライン試合での貢献度をオリジナル選手の技術レベルおよび総合レベルに換算して各ユーザゲーム装置4へ送信し(処理Sd18)、メモリカード7に記憶する(処理Sd19)。その後、ゲームサーバ2においてオンラインチーム退団処理部58は、オンラインチーム記憶部45に記憶されているオンラインチームとオリジナル選手との対応関係を解消し、各オリジナル選手を退団させる(処理Sd20)。以上によりインターネット3上でのオンライン試合を終了する。

【0079】つぎに、エキシビジョン選抜ステップEについて図16を参照して説明する。ゲームサーバ2では、選手選抜部62が半年あるいは年間を通してオンラインリーグで活躍し、エキシビジョン参加条件に合致する選手をエキシビジョン選手として選抜する(処理Se1)。つまり、オンラインリーグに参戦したオリジナル選手のうち総合レベルの上位の選手や、総合レベルの上昇率が高い選手をベストイレブンとして選出する。選抜されたエキシビジョン選手の選手データは、選抜認証IDとともにエキシビジョン選手データ記憶部47に記憶される(処理Se2)。そして、選抜通知部63は、選抜されたオリジナル選手のユーザにインターネット3を介して選抜通知および選抜認証IDをメール送信する

(処理Se3)。ユーザゲーム装置4では、選抜通知および選抜認証IDを受信して、ディスプレイ19に内容を表示する(処理Se4)。エキシビジョンに参加する場合には、ゲームサーバ2に参加意志を伝える信号を送信する(処理Se5)。ゲームサーバ2はその参加確認信号を受信してエキシビジョン選手データ記憶部47に登録する(処理Se6)。エキシビジョン開催当日は、ユーザゲーム装置4から選抜認証IDを送信し(処理S

e7)、ゲームサーバ2が受信して認証ID照合判定部が照合確認を行ってエキシビジョンへの参加可否を判断する(処理Se8)。そして、試合開始時間を待ってエキシビジョン試合を開催する(処理Se9)。エキシビジョン試合の制御処理は、オンライン試合でのサーバ制御処理手段42による制御処理に従う。エキシビジョン試合で貢献度が最も高かった選手はMVPに表彰される。

【0080】以上のように、本実施形態によれば、1人のオリジナル選手を作成してオフライン上で試合経験を積んで育成し、一定のレベルに達した場合、通信ネットワーク上のオンライン試合に参戦できるようになっているため、ユーザの分身のごときオリジナル選手を育て、プレイすることで一層ゲームに没頭することができる。また、コンピュータ選手ではなく、各ユーザが1人のオリジナル選手を操作するためゲームがパターン化されることなく、見知らぬ人とのコンビネーションプレイに興奮し、現実のスポーツの感覚により近くて個性溢れる試合を楽しむことができる。

【0081】また、オリジナル選手の育成やレベル上昇について、従来のような単なる練習量などの漠然としたパラメータではなく、実際の試合を通じた技術レベルおよび総合レベルに関連するパラメータに基づき貢献度を換算するようになっているため、より現実に近い感覚でオリジナル選手のレベルが反映され、興味を高めることができる。

【0082】さらに、オンラインチームには、所定の条件下で、控え選手が入団登録可能にされているため、正選手が怪我で退場したり、アクシデントで試合参加ができなくなった場合、正選手に代えて控え選手を投入できてコンピュータ選手を使わずに済むため、より一層リアルティのあるチーム対戦型ゲームの実行を図れる。

【0083】さらにまた、オンラインゲームが1試合終了すると、オンラインチームとオリジナル選手との対応関係は解消されて各オリジナル選手を退団させるようになっているため、前記オリジナル選手は特定チームに固定されることなく、常にフリーな選手としてその時々に応じて希望のチームを選んで参加できるし、多くのユーザに参加機会を確保することができる。

【0084】また、各ユーザは相互に選手メッセージを送受信できるようになっているため、オンライン上の試合において、現実の試合のように仲間とのコミュニケーションが可能となり選手間の連係プレイが成功しやすくなる。

【0085】さらに、適当な場面で監督からの指示が出され、その指示に応えるプレイを行ったオリジナル選手の貢献度を上昇するように構成されているため、現実のスポーツのように、監督からの指示を受けてそれに従ったプレイを実現する面白みを加味できるし、単なる独善的なプレイだけでなく様々な要求に応じた貢献度にも反

映することができる。

【0086】さらにまた、フリーキックにおいて、キッカーおよびダミーキッカーの条件に合致するオリジナル選手を選択し、専用の画面表示を行うようになっているため、従来のサッカーゲームではパターン化されたフリーキックやペナルティキックしかできなかったが、より現実的なフリーキック場面を演出することができる。

【0087】なお、本発明の本実施形態の各構成は前述したものに限るものではなく、適宜変更することができる。

【0088】例えば、本実施形態では選手データをメモリカード7に記憶するようになっているが、これに限らず、他の記憶媒体に記憶させるようにしてもよい。

【0089】また、本実施形態では、オンラインチーム数よりも参加希望ユーザ数が上回ってしまうことも考えられる。この場合に、予約システムを構成してもよい。例えば、ゲームサーバに、各オンラインチームのポジション別にオリジナル選手の入団希望を予約受付する入団予約受付部と、入団予約信号を受信した場合、その入団予約を希望するオリジナル選手およびオンラインチームに入団が認められて既にオンラインチーム記憶部に記憶されているオリジナル選手を照合する予約選手照合部と、この予約選手照合部による照合結果、重複しない選手のみを入団予約登録する入団予約登録部と、入団予約登録されたオリジナル選手をオンラインチームの所定のポジションに対応付けて記憶する入団予約選手記憶部とを有するように構成されてもよい。これによれば、同じユーザが何度も重複してゲームに参加してしまうのを防止できて、多くのユーザにオンラインゲームに参加機会を与えることができる。

【0090】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、ユーザの分身のごとき1人のオリジナル選手をオンラインスポーツゲームの一選手として参戦させるため、一層ゲームに夢中になれて没頭することができるし、コンピュータ選手を使わずに各ユーザがそれぞれ1人のオリジナル選手を操作するためゲームがパターン化されることなく、見知らぬ人とのコンビネーションプレイに興奮し、現実のスポーツの感覚により近くて個性溢れる試合を楽しむことができる。また、オリジナル選手のレベルは、実際の試合において、技術レベルおよび総合レベルに関連するパラメータに基づき貢献度を換算するようになっているため、より現実に近い感覚でオリジナル選手のレベルが反映され、興味を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係るオンラインスポーツゲームシステムの実施形態の一例を示す概略全体構成図である。

【図2】 本実施形態におけるユーザゲーム装置の一例を示すブロック構成図である。

【図3】 本実施形態におけるゲームサーバの一例を示

すブロック構成図である。

【図4】 本実施形態におけるオリジナル選手の作成画面を示す図である。

【図5】 本実施形態における選手メッセージの入力画面を示す図である。

【図6】 本実施形態における選手メッセージのディスプレイ表示画面を示す図である。

【図7】 本実施形態におけるオンラインチーム入団登録画面を示す図である。

10 【図8】 本実施形態における監督指示の表示画面を示す図である。

【図9】 本実施形態のオンラインサッカーゲームシステムにおける全体処理の流れを示すフローチャート図である。

【図10】 本実施形態のオンラインサッカーゲームプログラムにおけるオリジナル選手選手作成ステップの流れを示すフローチャート図である。

20 【図11】 本実施形態のオンラインサッカーゲームプログラムにおけるオフラインリーグ参戦ステップの流れを示すフローチャート図である。

【図12】 本実施形態のオンラインサッカーゲームプログラムにおけるオンラインエントリーステップの流れを示すフローチャート図である。

【図13】 本実施形態のオンラインサッカーゲームプログラムにおけるオンラインリーグ参戦ステップの流れを示すフローチャート図である。

【図14】 本実施形態におけるユーザゲーム装置およびゲームサーバ間やユーザゲーム装置同士の情報内容に応じた情報送受信方向の相違を示す図である。

30 【図15】 本実施形態のオンラインサッカーゲームシステムにおけるフリーキックのキッカー画面およびダミーキッカー画面を示す図である。

【図16】 本実施形態のオンラインサッカーゲームプログラムにおけるエキシビジョン選抜ステップの流れを示すフローチャート図である。

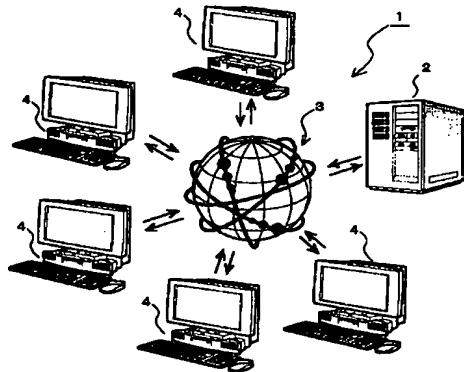
【図17】 従来の家庭用サッカーゲームにおけるチームプレイを行う場合の選手担当数およびコンピュータ選手の人数を示す図である。

【符号の説明】

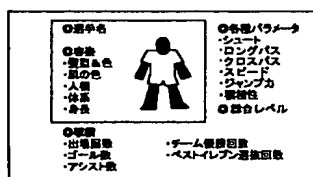
- 40 1 オンラインサッカーゲームシステム
2 ゲームサーバ
3 インターネット
4 ユーザゲーム装置
5 家庭用ゲーム機
6 CD-ROM
6 a プログラム記憶部
6 b 選手初期データ記憶部
6 c オフラインチーム記憶部
7 メモリカード
50 8 CPU

- 9 GPU
- 10 SPU
- 11 ROM
- 12 RAM
- 13 CD-ROM読取装置
- 14 カードリーダー
- 15 通信モデム
- 16 入出力制御部
- 17 バス
- 18 コントローラ
- 19 ディスプレイ
- 20 スピーカ
- 21 選手作成部
- 22 オフライン入団受付部
- 23 オフライン入団条件レベル比較部
- 24 オフラインチーム入団登録部
- 25 ゲーム進行情報処理部
- 26 オフライン貢献度カウント部
- 27 オフライン貢献度換算部
- 28 画像表示処理部
- 29 音声処理部
- 30 ネット接続処理部
- 31 メッセージ入力部
- 32 メッセージ表示処理部

【図1】

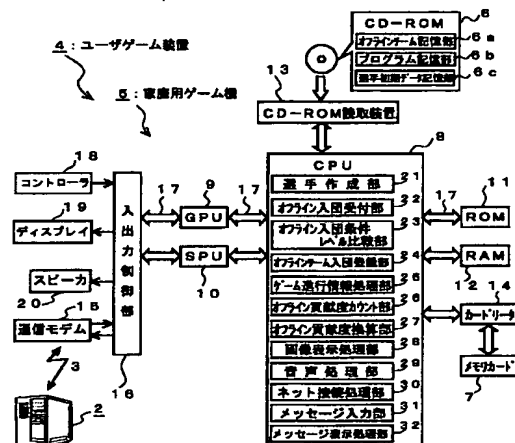


【図4】

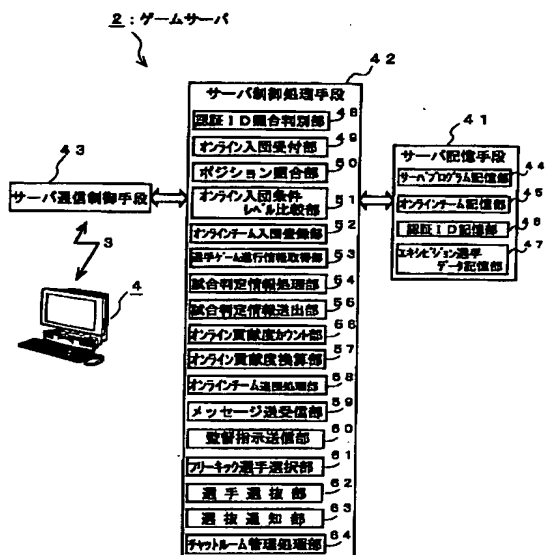


- 41 サーバ記憶手段
- 42 サーバ制御処理手段
- 43 サーバ通信制御手段
- 44 サーバプログラム記憶部
- 45 オンラインチーム記憶部
- 46 認証ID記憶部
- 47 エキシビジョン選手データ記憶部
- 48 認証ID照合判別部
- 49 オンライン入団受付部
- 50 ポジション照合部
- 51 オンライン入団条件レベル比較部
- 52 オンラインチーム入団登録部
- 53 選手ゲーム進行情報取得部
- 54 試合判定情報処理部
- 55 試合判定情報送出处
- 56 オンライン貢献度カウント部
- 57 オンライン貢献度換算部
- 58 オンラインチーム退団処理部
- 59 メッセージ送受信部
- 60 監督指示送信部
- 61 フリーキック選手選択部
- 62 選手選抜部
- 63 選抜通知部
- 64 チャットルーム管理処理部

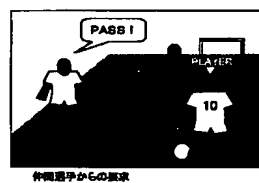
【図2】



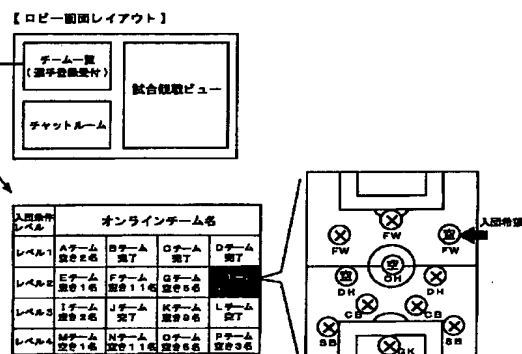
【図5】



【图7】



【图 15】



【图 17】

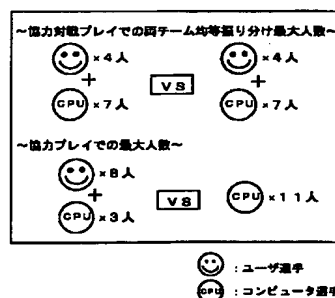
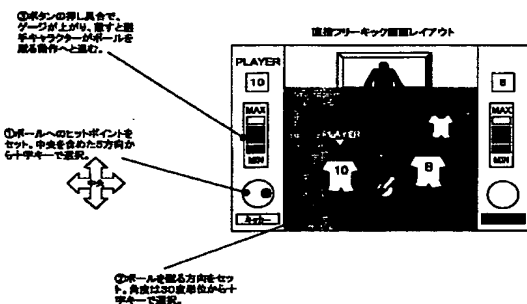
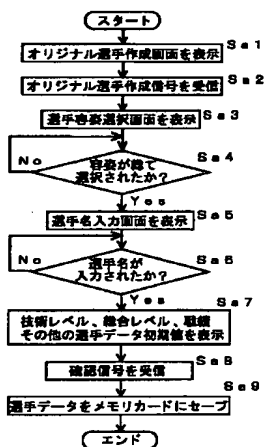
PASS !	パスを要求するサイン
SHOOT !	シュートを要求するサイン
ATTACK !	上がれ(攻めろ)のサイン
BACK !	戻れ(守れ)のサイン
UP !	上がれ(オフサイドトラップ)のサイン
SORRY !	ゴメンのサイン
THANKS !	ありがとうのサイン

【图8】

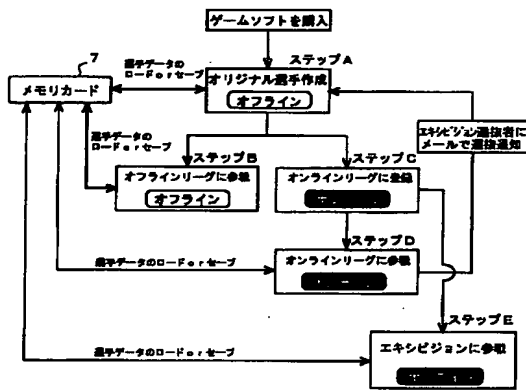


【图 10】

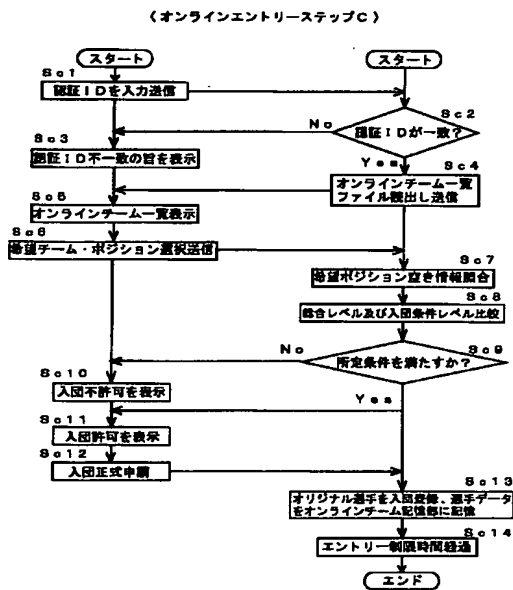
〈オリジナル選手作成ステップA〉



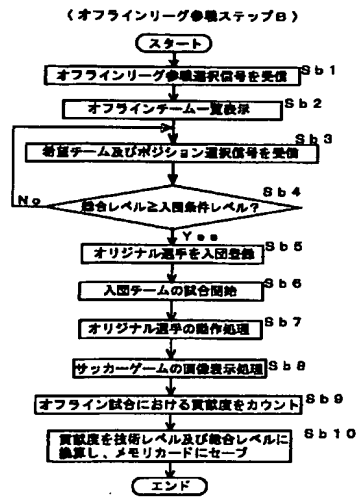
【図9】



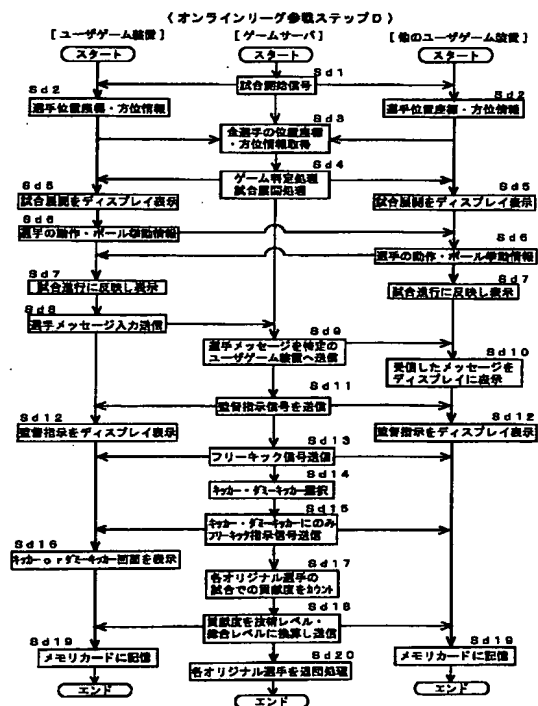
【図12】



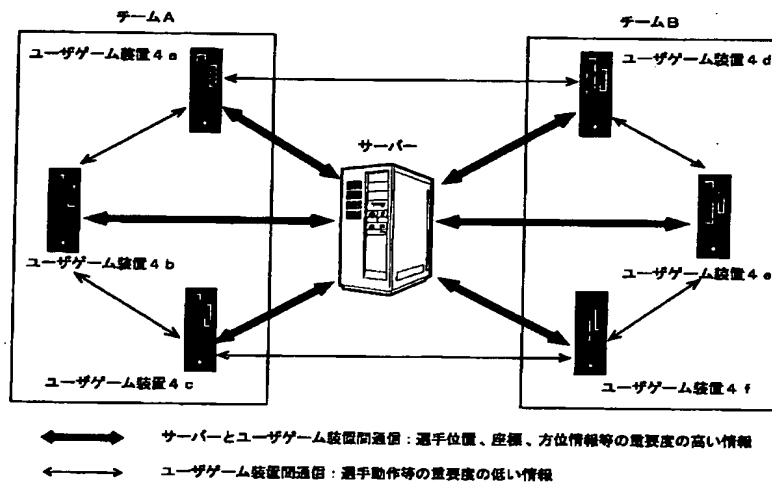
【図11】



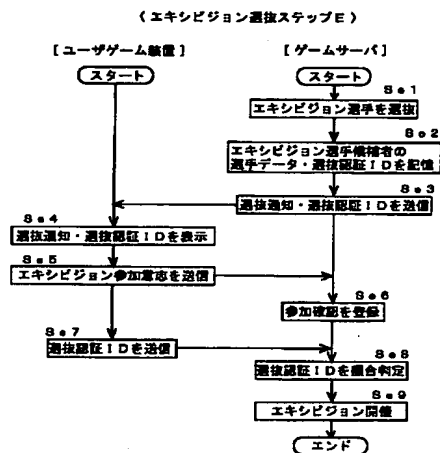
【図13】



【図14】



【図16】



フロントページの続き

(72)発明者 堀川 謙太郎
東京都港区芝四丁目1番23号 株式会社コ
ナミコンピュータエンタテインメントスタ
ジオ内

Fターム(参考) 2C001 AA04 BA02 BB02 BB05 BB07
CA02 CB01 CB04 CB06 CB08
CC02